DAS PROGRAMM DES COMMODORE 64



COMMODORE 64 – DER HEIMCOMPUTER DES JAHRES

Bereits kurz nach Erscheinen wurde der Commodore 64 gefeiert wie kein anderer Heimcomputer zuvor. Die Fachpresse schwelgte in Superlativen. Komfortable Schreibmaschinen-Tastatur, 64 KB RAM, 20 KB ROM, BASIC-Interpreter, hochauflösende Farbgrafik, Sprites, professioneller Musik-Synthesizer, zahlreiche Erweiterungsmöglichkeiten, frei programmierbare Funktions-



tasten – das sind nur die wichtigsten technischen Merkmale dieses überzeugenden Computer-Konzepts. Bedienungsfreundlich, leistungsstark, enorm vielseitig und unglaublich preisgünstig – das waren die wichtigsten Stichpunkte, warum der Commodore 64 gleich 2 mal hintereinander „Heimcomputer des Jahres" wurde.

Als einziges im Handel erhältliches Gerät erhielt der Commodore 64 von der Stiftung Warentest das Qualitätsurteil „gut".



Über 500.000 mal wurde der Commodore 64 in Deutschland gekauft: für Schulen, Büros, industrielle Anwendungen usw. und vor allem natürlich als heißbegehrter Heimcomputer.
Hervorragende Peripheriegeräte ergänzen den Commodore 64. Und beachten Sie bitte:
Der Commodore 64 ist der Heimcomputer, für den weltweit mit Abstand die meisten Programme erhältlich sind. Ein Vorteil, den man nutzen sollte.

PERIPHERIE



BILDSCHIRM 1702
Der Commodore 64 kann an alle Fernsehgeräte angeschlossen werden. Für hochauflösende Grafik empfehlen wir den Bildschirm 1702, der diese Anforderung hervorragend erfüllt.

Der Bildschirm (36 cm) zeichnet sich durch eine gestochen scharfe Zeichendarstellung sowie eine hervorragende Farbwiedergabe aus.



FLOPPY DISK 1541
Werden Programme geschrieben, die große Datenmengen verarbeiten, so ist die Speichereinheit Floppy Disk 1541 genau das Richtige. Ein Einzellaufwerk für 5¼-Zoll-Disketten. Das Tolle an der Floppy Disk, hohes Speichervolumen, eigene „Intelligenz". Dadurch bleibt der Arbeitsspeicher in der Zentraleinheit für seine eigentliche Aufgabe frei.



DATASSETTE 1530
Die Datassette ist ein spezielles Cassettenlaufwerk, das zwei Funktionen erfüllt. Zum einen dient sie als Cassettenabspielgerät für spannende Telespiele, zum anderen als Speichereinheit für selbst geschriebene Programme. Der große Vorteil der Datassette: sie arbeitet mit handelsüblichen Compact-Cassetten und ist wie ein normales Cassettengerät zu bedienen.

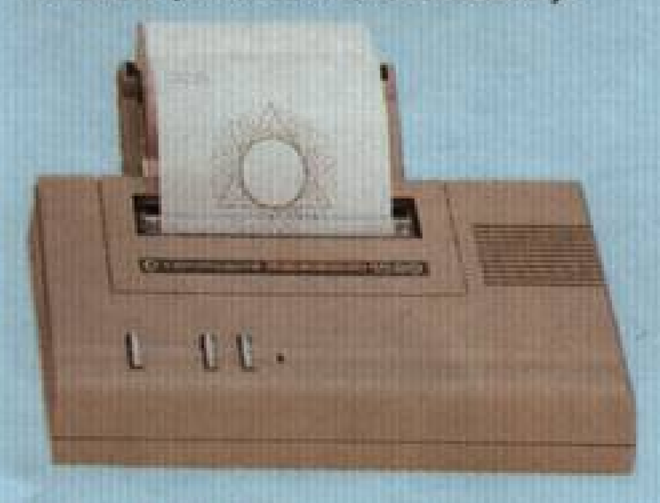


GRAPHIKDRUCKER MPS 801 UND MPS 803
Beide Drucker sind mit speziellen Schnittstellen ausgestattet und können an alle Commodore Heimcomputer angeschlossen werden. Die Drucker können alle Zeichen auf Normalpapier darstellen: Groß- und Kleinbuchstaben,

PERIPHERIE



Negativschrift, Ziffern und Sonderzeichen. Beide Drucker lassen sich auch zur Darstellung hochauflösender Grafiken verwenden, die z.B. mit Simon's Basic auf einfache Art erstellt und gedruckt werden können.
Der MPS 801 arbeitet mit Traktorführung, der MPS 803 mit Walze (Traktor als Zusatz).



PLOTTER/PRINTER 1520
Der Plotter Printer 1520 gehört zur Produktpalette des COMMODORE 64. Über seine serielle Schnittstelle ist er direkt an ihn anschließbar. Er bietet die Möglichkeit, Farbgrafiken zu zeichnen. Hierfür stehen ihm 4 Farben zur Verfügung. Die 4 Farbstifte sitzen in einem Revolvermagazin und werden softwaremäßig angewählt. Diese Stifte sind leicht zu wechseln. Zusätzlich zu den Grafikfähigkeiten können Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen in 4 verschiedenen Größen dargestellt werden.



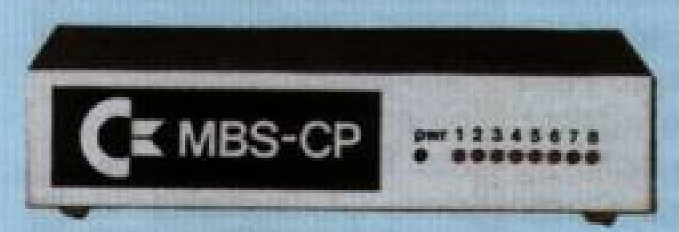
TYPENRADDRUCKER DPS 1120
Ein neuer Typenraddrucker der Sonderklasse, der ohne Interface direkt an alle Homecomputer von Commodore angeschlossen werden kann, so daß nun auch von jedermann Briefe in Korrespondenzqualität geschrieben werden können. Eingebaute Sonderfunktionen wie Fettdruck, Sperrschrift, automatisches Unterstreichen, Tabulatorfunktionen und viele andere sind bereits vorhanden. Neben zahlreichen Typenrädern mit anderen Schriftarten und unterschiedlichen Farbbandkassetten für verschiedene Anwendungszwecke sind eine Traktorführung zur Verwendung von Endlospapier und ein Einzelblatteinzug lieferbar.

PERIPHERIE



JOYSTICK UND DREHREGLER

Viele der Telespiele können mit Joystick oder Drehregler gesteuert werden. Das bringt besonderen Spaß, weil der Spielablauf durch Dreh- oder Druckbewegungen direkt zu beeinflussen ist. Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen entscheiden. Mit Joystick oder Drehregler hat es jeder selbst in der Hand, das Spiel zu machen.



MEHRFACHBENUTZER-SYSTEM

Mit Hilfe des Mehrfachbenutzer-Systems (MBS-CP) besteht die Möglichkeit, mit mehreren Commodore 64 (maximal 8 Geräte) gemeinsam auf eine vorhandene Peripherie zuzugreifen. Eine interessante Möglichkeit für Schulen und Kurse, um Geld zu sparen.



BASIC-ERWEITERUNGEN

Verschiedene Programme erweitern den Befehlsvorrat des Commodore 64 um viele zusätzliche Befehle. Es handelt sich dabei um strukturierende Befehle wie IF ... THEN ... ELSE... oder REPEAT... UNTIL sowie um Hilfsprogramme zur Benutzung der hochauflösenden Grafik, der Sprites und des Musik-Synthesizers.

DATENFERNÜBERTRAGUNG

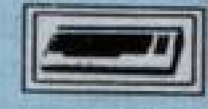
Die Datenfernübertragung – Aussenden und Empfangen von Daten – erfolgt mit Hilfe eines Akustikkopplers, der an den Commodore 64 angeschlossen wird. Über das Telefonnetz können nun Daten mit großen Datenbanken, mit Außendienststützpunkten, Filialen oder Geschäftsfreunden ausgetauscht werden.



Spiel/Programm mit Joystick bedienbar



Spiel/Programm mit Paddle bedienbar



Spiel/Programm mit Tastatur bedienbar

Anwendungs-Software



CALC RESULT Advanced
Ein hervorragendes Programm mit umfangreichen Einsatzmöglichkeiten. 3-dimensionales Kalkulationsprogramm, elektronisches Rechenbuch für Finanzplanungen, Hochrechnungen, Statistiken, Absatzplanungen, Konstruktionen, Betriebsvergleiche, Analysen usw. Eines der meistgekauften Commodore Programme. Benötigte Hardware: Commodore 64, Diskettenlaufwerk 1541, Commodore Drucker.
Modul und Diskette Art.-Nr. 564010

CALC RESULT Easy
Ähnlich wie „Advanced", jedoch 2-dimensionales Kalkulationsprogramm.
Modul Art.-Nr. 564020



DATENMANAGER
Ein Datenverwaltungsprogramm, mit dem Sie Dateien erstellen, Texte, Serienbriefe und Etiketten schreiben, speichern und drucken können. Die Dateifelder werden vom Benutzer frei definiert. Gespeicherte Informationen können geändert, gelöscht, ergänzt und sortiert werden. In Serienbriefen kann auf Dateifelder zugegriffen werden. Max. Kapazitäten: 1000 Sätze pro Diskette. 10 Felder pro Satz. 3 Indexfelder. Pro Datendiskette eine Datei, pro Textdiskette beliebig viele Texte. Benötigte Hardware: Commodore 64, Diskettenlaufwerk 1541, Commodore Drucker.
Diskette Art.-Nr. 564011



MAGIC DESK I
Magic Desk ist eines der bemerkenswertesten Software-Programme, die bis jetzt auf dem Markt erschienen sind. Statt komplizierter Programmbefehle werden für alle Arbeiten, die der Computer ausführen soll, Instruktionen über Bildsymbole abgegeben. Zusammen mit einer Commodore Diskettenstation und einem Drucker bietet Ihnen der Commodore 64 praktisch ein „komplettes Büro". Benötigte Hardware: Commodore 64, Diskettenlaufwerk 1541, Commodore Drucker. Magic Desk I ist auch mit Joystick bedienbar.
Modul Art.-Nr. 649007

ANWENDUNGS-SOFTWARE



TEXT 64
Ein Textverarbeitungsprogramm, das Ihnen hilft, Texte zu erstellen, abzuspeichern oder abzuändern. Einfügen, Löschen und Globalaustausch von Adressen während des Ausdrucks oder über Schnittstelle zum Programm ADRESSEN 64. Benötigte Hardware: Commodore 64, Diskettenlaufwerk 1541, Commodore Drucker.
Diskette Art.-Nr. 564002



ADRESSEN 64
Ein Adressenverwaltungsprogramm, das Adressen und Telefonnummern von ca. 150 Korrespondenten pro Diskette erfaßt (9 Felder). Die einmal erstellten Adreßlisten können ergänzt, verändert oder gelöscht werden. Die Adressen sind in sieben verschiedenen Kategorien einzuordnen. Ausdruck von Etiketten bzw. Telefonlisten möglich. Schnittstelle zum Programm TEXT 64. Benötigte Hardware: Commodore 64, Diskettenlaufwerk 1541, Commodore Drucker.
Diskette Art.-Nr. 564001

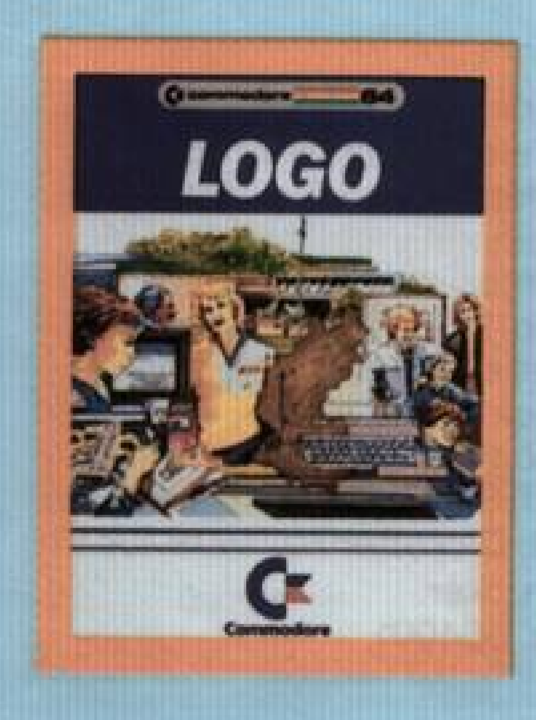
Sprachen, Kurse und Hilfen



GRAFIK-COMMANDER
Dieses Programm bietet die Möglichkeit, mit einem „Zeichenstift" sowohl freihändige Zeichnungen selbst zu entwerfen oder bereits vorhandene Motive auf die Tafel zu legen und nachzuzeichnen. Zugleich können Sie mit dem phantastischen Grafik-Commander bereits gespeicherte Grafikbilder auf den Bildschirm zaubern. Mit dem Grafik-Commander machen Sie aus Ihrer Computer-Ecke ein Atelier.
Modul Art.-Nr. 620164



ASSEMBLER 64
Dieses Softwarepaket enthält alles, was Sie brauchen, um ein Programm in den Assembler-Sprachen 65xx zu erstellen, zu assemblieren, zu laden und auszuführen.
Diskette Art.-Nr. 564050



LOGO
Für den Commodore 64 steht auch Logo als anwenderfreundliche Computersprache der Zukunft zur Verfügung. Jetzt können Eltern und sogar Schulanfänger programmieren, ohne einen Programmkurs zu belegen. Schon wenige Minuten, nachdem Sie in das Programm eingestiegen sind, werden Sie in der Lage sein, Ihre erste Computergrafik zu entwerfen.
Diskette Art.-Nr. 641050



SUPER-EXPANDER
Der Anwendungsbereich dieses Programmes reicht von Super-Grafik-Hilfen für das Hobby bis hin zu mannigfaltigem beruflichen Einsatz. Anwendungsbeispiele:

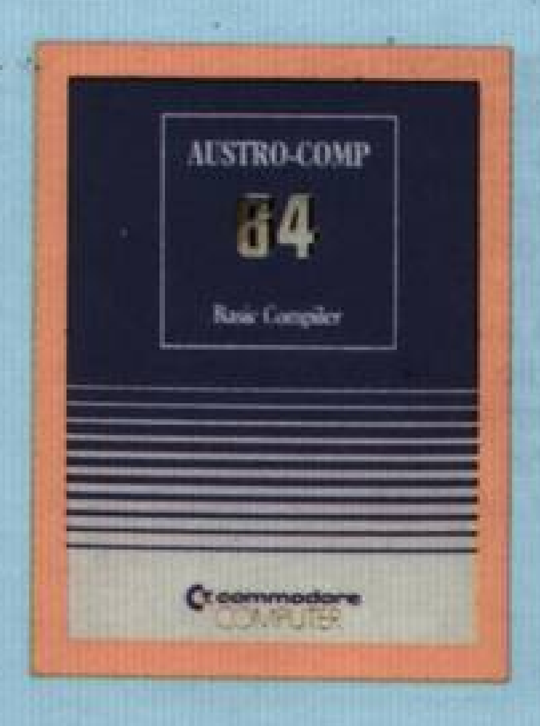
- Das präzise Anlegen von Punkten, Linien, Bögen, Ellipsen und Vierecken.
- Die Möglichkeit, Text und hochauflösende Grafik miteinander zu kombinieren.
- Für alle Musikfreunde wurde die Möglichkeit geschaffen, eigene Soundtracks zu komponieren.

Super-Expander, ein Modul, das die Qualitäten Ihres Commodore 64 voll zur Geltung bringt.
Modul Art.-Nr. 564113

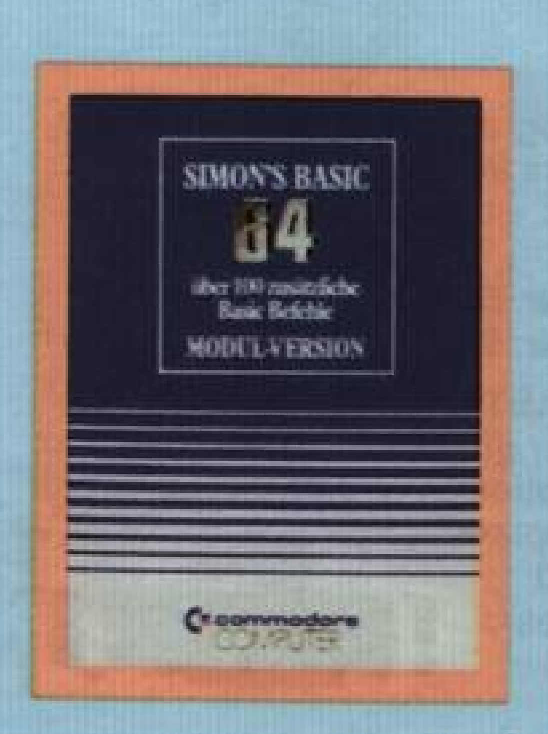
SPRACHEN



MASCHINENSPRACHE MONITOR 64
Sie können sich z.B. Speicher- und Registerinhalte ausgeben lassen sowie assemblieren und disassemblieren. Auch die Überwachung des Ablaufs eines Maschinenprogramms ist möglich.
Diskette Art.-Nr. 121310

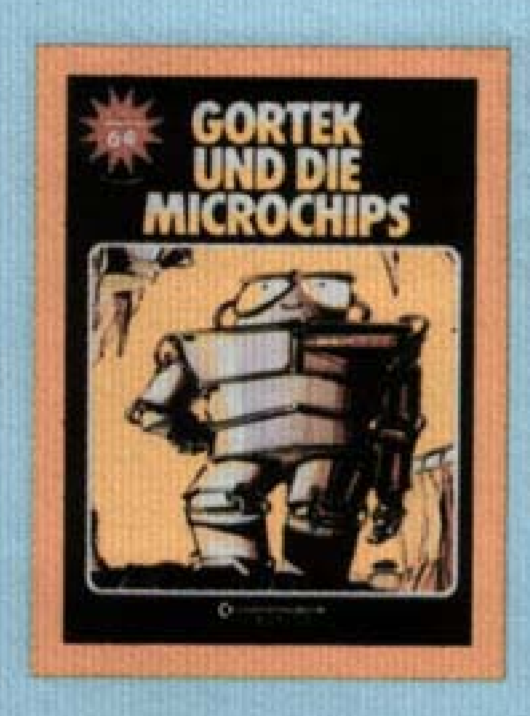


AUSTRO-COMP 64
Beschleunigt den Ablauf von BASIC-Programmen. Das Programm ist ein BASIC-Compiler für Commodore BASIC. Er ist mit dem BASIC-Interpreter des Commodore 64 voll kompatibel. Pointer und Variablen werden in gleicher Art wie in BASIC geführt; damit ist Austro-Comp 64 auch für Maschinenunterprogramme kompatibel.
Diskette Art.-Nr. 564005



SIMON'S BASIC 64
Erweiterung des Basic 2.0 des Commodore 64 um über 100 zusätzliche Befehle. Grafikbefehle wie LINE, PLOT, CIRCLE usw., Sprite-Befehle, Befehle für Musik. Außerdem Befehle zum Schreiben und Editieren von Programmen wie RENUMBER, FIND, MERGE, TRACE etc. Befehle zum strukturierten Programmieren, für Programmschleifen, für die Belegung der Funktionstasten, Abfragen von Joystick, Drehregler und Lichtgriffel und Befehle für die Arbeit mit Floppy-Disk, z.B. DIRECTORY.
Modul Art.-Nr. 564009

KURSE



GORTEK
Dieses unterhaltsame Konzept zur Unterweisung von Kindern und Jugendlichen in der Computerprogrammierung verbindet ein spannendes Weltraumabenteuer mit Lektionen in der Programmiersprache BASIC. Der Planet Syntax wird von schrecklichen Zitronen angegriffen. Gortek arbeitet fieberhaft, um den Microchips beizubringen, wie man den unwissenden Computer programmiert, um die Zitroneninvasion zu verhindern.
Cassette Art.-Nr. 564007



SCHREIBMASCHINENKURS
Ein 10-Finger-Blindschreibkurs auf der Commodore 64 Tastatur für angehende Profis und die ganze Familie. Geeignet für Anfänger und Fortgeschrittene zur privaten und beruflichen Weiterbildung. Der Commodore 64 ermöglicht diese neue Lehrmethode, die auch im Selbststudium innerhalb kürzester Zeit zu besten Ergebnissen führt.
Diskette Art.-Nr. 564037



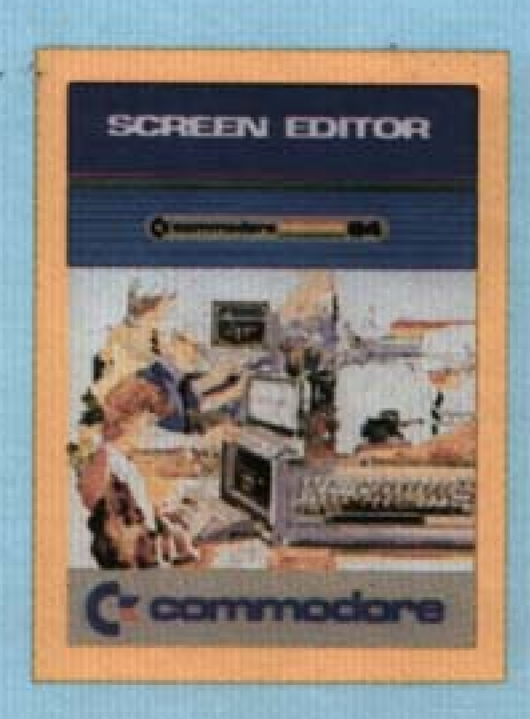
BASIC-KURS
Dieses Lernprogramm bietet Ihnen einen Einführungskurs in die Programmiersprache BASIC – bestehend aus 11 Lektionen.
Diskette Art.-Nr. 564013
Cassette Art.-Nr. 564003

TASTATUR-MASTER
Tastatur-Master gibt die schnelle Referenz für Befehle, Optionen und Formate, direkt an den Arbeitsplatz!
Art.-Nr. 620300
Für Simon's-Basic
Art.-Nr. 620301

Ergänzungs- und Musik-Software



UTILITY DISK
Die Utility Disk von Commodore stellt Ihnen eine Vielzahl von Hilfsprogrammen zur Verfügung, die die Möglichkeiten des Commodore 64 besser nutzbar machen. Folgende Programme sind auf der Diskette: DOS 5.1, Sprite Editor, Character-Editor, Klangmonitor, Zeichenhilfe, BASIC-Erweiterung, Programmstart, Save Bild, Backup 1541.
Diskette Art.-Nr. 564030



SCREEN EDITOR
(Beschreibung in Englisch)
Das Erstellen von Bildschirmeingabe-Feldern bereitet in BASIC meist große Schwierigkeiten. Mit dem Bildschirm-Maskengenerator für den Commodore 64 wird Ihnen nicht nur das Erstellen von Eingabebereichen erleichtert, sondern auch durch die Maschinenroutinen des Screen Editors die Dateneingabe im endgültigen Programm beschleunigt.
Diskette Art.-Nr. 641090



Modul DIN-TASTATUR
Dieses Modul wurde für alle Commodore 64 Freunde konstruiert, die eine deutsche Schreibmaschinentastatur gewohnt sind. Durch einfaches Einstecken des Moduls verwandelt sich Ihre ASCII-Tastatur in die deutsche DIN-Tastatur. Der Packung liegen Tastenaufkleber bei, die bei den entsprechenden Buchstaben bzw. Zeichen beide Funktionen anzeigen.
Diskette Art.-Nr. 606487

ERGÄNZUNGEN, MUSIK



BTX-STECKMODUL FÜR LOEWE
Mit dem Commodore-BTX-Steckmodul ist es möglich, die Kommunikation über Bildschirmtext (BTX) und die Datenverarbeitung auf dem Commodore 64 funktionell zu verbinden.
Modul und Diskette Art.-Nr.: 606485



GITARRE 64
Das Programm ersetzt alle gängigen Grifftabellen und manche musiktheoretische Literatur. Es können Tonleitern mit dem Computer gespielt und harmonische Zusammenhänge anschaulich ergründet werden.
Diskette Art.-Nr. 564008
Cassette Art.-Nr. 564012



MUSIC MAKER (in Kürze erhältlich)
Verwandeln Sie Ihren Commodore 64 in ein ausgezeichnetes Musikinstrument.
Inhalt:

- Eine Musiktastatur, die speziell für den Commodore 64 hergestellt wurde, um die außergewöhnlichen Klangmöglichkeiten auszunutzen.
- Ein einfach zu bedienendes menügesteuertes Programm mit 3 vorprogrammierten Musikstücken, die alle Möglichkeiten sofort nutzbar machen.
- Liederheft und Musiklehrer mit 28 interessanten Liedern wie „Annie's Song" und „Love me Tender".
- Klaviaturaufkleber für Anfänger.
- Komplettes Benutzerhandbuch für Music Maker.

Diskette Art.-Nr. 564017, Cassette Art.-Nr. 564016.

MUSIK



SYNTHESIZER 64
Das Programm besteht aus 2 Teilen: Einem 3stimmigen monophonen Synthesizer mit 16 Soundspeichern und vielfältigen Klangmodulationsmöglichkeiten und einem 3stimmigen Sequenzer oder Composer, mit dem sehr bequem ganze Musikstücke eingegeben werden können, die dann mit den Klängen des Synthesizers wiedergegeben werden können.
Diskette Art.-Nr. 564015



MUSIC MACHINE
Die Computertastatur läßt sich wie eine Klaviertastatur nutzen! Dazu kommt eine Schlagzeugbegleitung. Sie können verschiedene Parameter wie z.B. Klangfarbe, Tonhöhe usw. nach Ihrem Belieben verändern. Ein Vergnügen für alle Musikfreunde.
Modul Art.-Nr. 644020



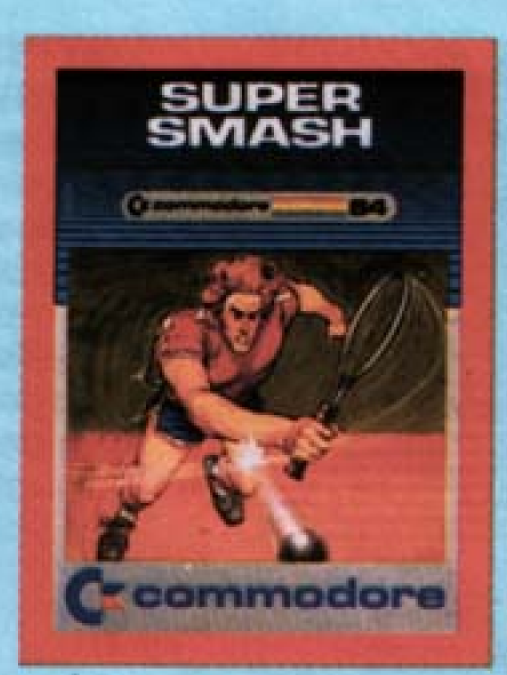
MUSIC COMPOSER:
Sie können nicht nur auf der Computertastatur wie auf einem Synthesizer spielen, sondern auch eigene Musikstücke auf Cassette wieder einladen. Ihren Kompositionen sind keine Grenzen gesetzt.
Modul Art.-Nr. 644030

SPORT- UND UNTERHALTUNGSSPIELE





SOCCER:
Sie können mit dem Computer Fußball spielen: Hierbei steuern Sie einen Spieler Ihrer Mannschaft, während der Computer den Gegner steuert. Sie können aber auch gegen einen Partner spielen. Die gegnerische Mannschaft wird dann von Ihrem Spielpartner gelenkt. Rummenigge spielt's mit Begeisterung.
Modul Art.-Nr. 646350



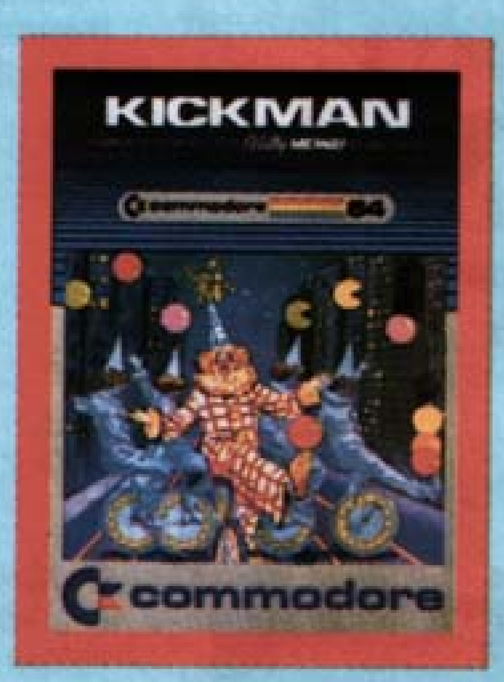


SUPER SMASH
Ein Squashspiel mit besonderen Raffinessen: Jedes Mal, wenn Sie sich durch eine Wand durchgekämpft haben, halbiert sich Ihr Schläger. Macht unheimlich viel Spaß zu zweit!
Modul Art.-Nr. 646220





CLOWNS
Zwei Clowns springen auf einer Wippe immer schneller und höher. Hierbei räumen Sie die an der Zirkuskuppel schwebenden Luftballons ab. Eines der beliebtesten Commodorespiele.
Modul Art.-Nr. 646060





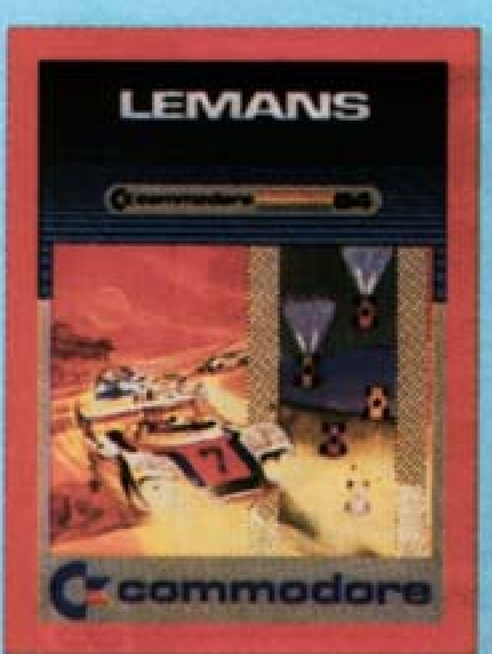
KICKMAN:
Sie steuern einen Einradfahrer, der die von oben herabfallenden Luftballons mit seinem Hut auffangen muß. Ein Spiel mit viel Spaß für jung und alt.
Modul, Art.-Nr. 646020

SPORT- UND UNTERHALTUNGSSPIELE





PINBALL SPECTACULAR
Ein Superflipper. Sie haben bei diesem Spiel 2 bewegliche Schläger; einen am unteren Bildschirmrand und einen in der Mitte des Spielfeldes. Der untere Schläger hat die gleiche Aufgabe wie ein normaler Flipper. Der obere Schläger ermöglicht es, den von oben oder unten kommenden Ball in die gewünschte Richtung zu bringen.
Modul. Art.-Nr. 646170





LEMANS:
Sie steuern einen Rennwagen über die schwierige Strecke in LeMans: Nachtfahrten, vereiste Fahrbahn, S-Kurven – bei diesem Spiel werden Sie voll gefordert.
Modul Art.-Nr. 646160





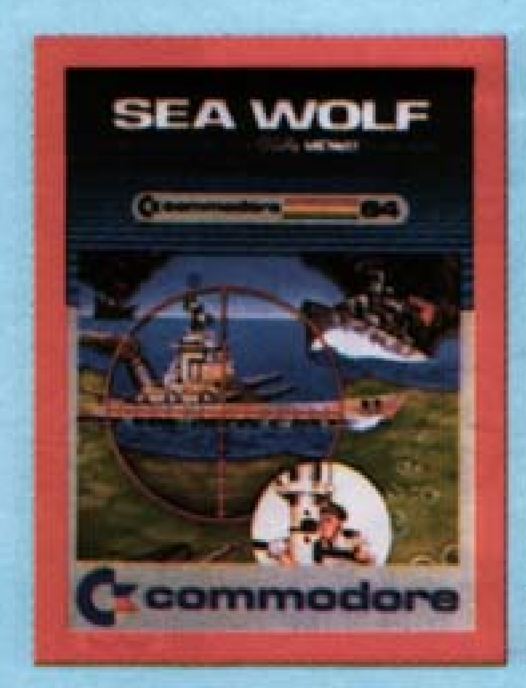
RADAR RAT RACE:
Dieses Spiel erfordert ein sehr gutes Reaktionsvermögen und einen gleichmäßig guten Überblick über die dauernd wechselnde Spielsituation. Die Spielmaus sucht sich in einem Labyrinth Käsestückchen, wird jedoch von ihren Artgenossen verfolgt. Außerdem lauern Katzen!
Modul Art.-Nr. 646050





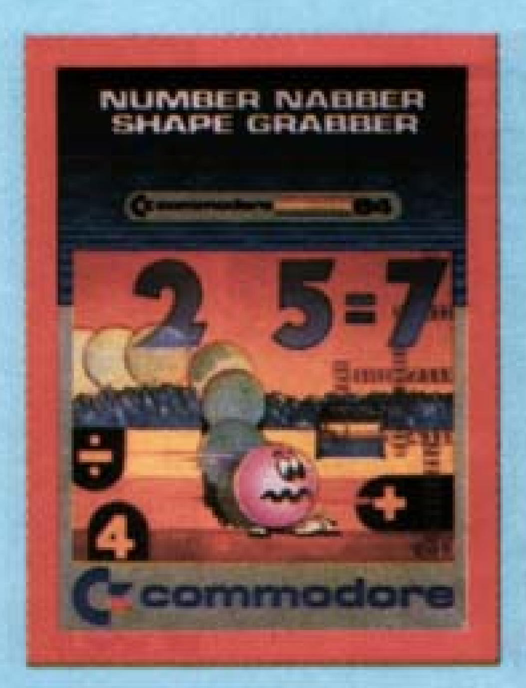
SPEED/BINGO-MATH
2 Spiele, die zugleich die Rechenkenntnis in den vier Grundrechenarten vertiefen. So können Kinder zwischen 4 und 10 Jahren mit Spaß und Spannung lernen. Dabei kann man sowohl gegen die Uhr spielen als auch im Wettkampf mit Freunden.
Modul Art.-Nr. 646040

ABENTEUER- UND KNOBELSPIELE



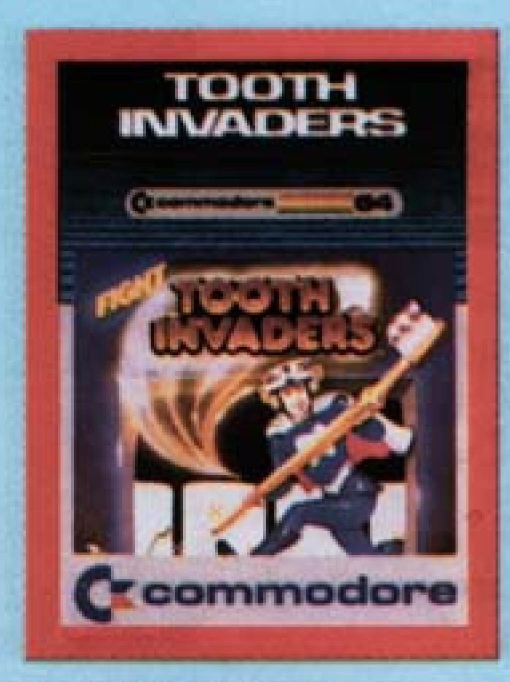


SEAWOLF
Sie sind der Kommandant eines Schiffes mit vier Torpedos, mit denen Sie vorbeifahrende gegnerische Schiffe abschießen können. Es gibt drei verschiedene Schiffskategorien. Je kleiner das Schiff, das Sie treffen, ist, desto mehr Punkte gibt's. Es läßt sich auch zur gleichen Zeit gegeneinander spielen.
Modul Art.-Nr. 646030





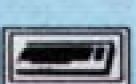
NUMBER NABBER – SHAPE GRABBER:
Number Nabber: Zahlen und mathematische Symbole sind zu fangen, um eine gegebene Rechenaufgabe zu lösen. Shape Grabber: Vorgegebene Symbole sind zu fangen und zusammenzufügen.
Modul Art.-Nr. 643120





TOOTH INVADERS
Ein heißes Spiel, bei dem man sich im wahrsten Sinne des Wortes die Zähne ausbeißen kann. Es zeigt auf eine spannende und lustige Weise, wie wichtig das sorgfältige Reinigen der Zähne ist. Der Spieler entwickelt sich zum Superhelden „Plaqueman" (Zahnbelagbekämpfer), der gegen „Z.Z." den Zahnzerstörer, antritt. Je besser Sie den Belag bekämpfen, desto spannender wird das Spiel. Insgesamt stehen bis zu 9 Schwierigkeitsstufen zur Verfügung. Modul Art.-Nr. 646100





PATIENCE
Dieses Spiel ist eine Version des traditionsreichen Kartenspiels „Patience". Das Ziel des Spiels ist, alle Karten auf die vier Stöße der Ablage – von As bis König aufsteigend – auszusortieren. Entspannend – nach heißen Weltraumschlachten.
Diskette Art.-Nr. 564038

ABENTEUER- UND KNOBELSPIELE





FROGMASTER:
Das Spielfeld hat an beiden Enden Tore und Torlinien. Frösche und Kaulquappen sind die offensive Einheit jeder Mannschaft, während die Schildkröten als Verteidiger dienen, die sich nicht von der Stelle bewegen. Jedes Team hat eine Schlange als Tormann, die verhindern muß, daß Frösche und Kaulquappen die Torlinien überschreiten. Ein überaus anspruchsvolles Spiel mit pädagogischen Inhalten. Modul Art.-Nr. 646240





BLUE PRINT:
Ein Ungeheuer jagt Ihre Freundin Loni. Sie können sie retten, wenn Sie die Munitionsmaschine zusammenbauen und das Ungeheuer damit erwischen. Zeigen Sie, was in Ihnen steckt.
Modul Art.-Nr. 646120





DRAGONSDEN
Als tapferer Ritter sind Sie aufgerufen, den höllischen Drachen zu bekämpfen, der in Ihrer Umgebung verheerende Schäden anrichtet. Verzweifelte Kämpfe gegen Höhlenvögel, Fledermäuse und Spinnen prägen das Spiel. Sollten Sie bis zur Drachenhöhle vorgedrungen sein, explodiert ein riesiges Ei und läßt den Drachen frei . . .
DRAGONSDEN, ein Spiel mit hervorragender Grafik, bei dem knallhart gegen die Zeit gespielt werden muß.
Modul Art.-Nr. 646320





WIZARD OF WOR
Ein Spiel, das selbst die trainiertesten Videospieler zur Verzweifelung bringt. Sie sind der Ritter eines Burgverlieses, in dessen Irrgarten ungeahnte Gefahren lauern. Im Kampf gegen die „BURWORS" oder die gelben „GARWORS" zählt ausschließlich Schnelligkeit und das sichere Einschätzen der eigenen Schußkraft. Wenn Sie die 8. Runde erreichen, sind Sie schon super. Die 13. oder gar 20. Runde sollten Sie erst Wochen später anpeilen. Modul Art.-Nr. 646150

WELTRAUMSPIELE





SOLAR FOX
Solar Fox fordert Ihr Reaktionsvermögen heraus. Sie bewegen sich mit Ihrem Raumschiff auf einem Raster mit verschiedenen aufblinkenden Energieteilchen, sich bewegenden Feindfiguren und anderen Überraschungen. Bewaffnet mit einer Laserpistole versuchen Sie, die Feinde auszulöschen, während Sie dem gegnerischen Feuer ausweichen.
Modul Art.-Nr. 646190





JUPITER LANDER:
Sie sind der Pilot einer Raumfähre und sollen die Fähre sicher auf der Planetenoberfläche landen. Dabei können Sie zwischen drei verschiedenen Landezonen wählen. Mit Hilfe von Seiten- und Rückstoßdüsen läßt sich die Raumfähre steuern.
Modul Art.-Nr. 646010





AVENGER:
Eine außerirdische Macht steuert auf den Planeten Erde zu. Sie kontrollieren die Abwehrwaffen des Planeten. Die Laserwaffe findet Schutz hinter 4 roten Schutzschilden, bis diese vom Bombenhagel zerstört sind. Schaffen Sie es, die Erde zu retten?
Modul Art.-Nr. 646210





LAZARIAN:
Ihre Mission ist es, Raumschiffe, die in Not geraten sind, zu retten und den Bereich des Weltalls, in den Sie abkommandiert sind, vor allen Gefahren zu schützen. Eine echte Herausforderung.
Modul Art.-Nr. 646130

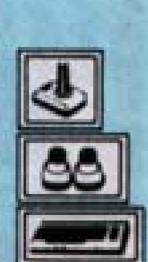
WELTRAUMSPIELE



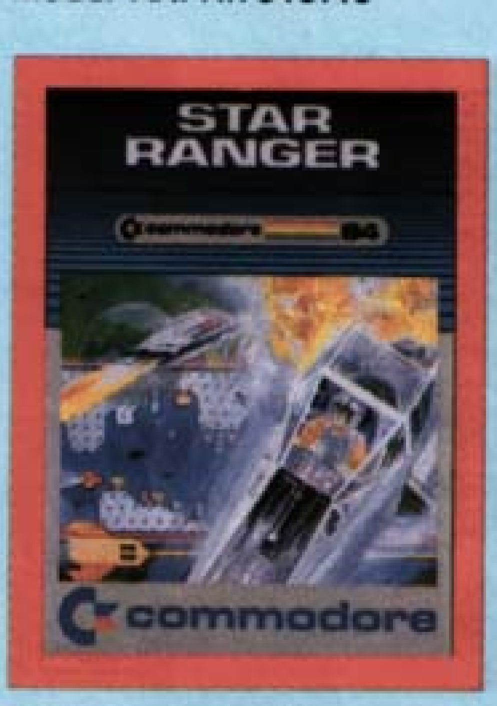


OMEGA RACE:
Im Jahre 2003 entwickelte das Omega-System eine Methode, mit deren Hilfe die Piloten der Raumflotte die Verteidigung der Omega-Sternkolonien trainieren können. Versuchen Sie als Pilot, den Angriff der Androiden-Flotte abzuwehren. Überleben können Sie allerdings nur, wenn Sie sich blitzschnell auf jede neue Taktik der Androiden-Flotte einstellen. Ein Super-Spiel!
Modul Art.-Nr. 646140





STAR POST
Sie sind einziger Verteidiger an Bord der „Star Post"! Aus allen Richtungen stürmen Angreifer auf Ihr Raumschiff zu. Verteidigen Sie sich, indem Sie die feindlichen Flugkörper mit ihren Laserkanonen und der speziellen „Superzap"-Waffe abwehren. STAR POST, ein Spiel, das selbst die raffiniertesten Videospiel-Begeisterten mitreißt, da sich der Schwierigkeitsgrad nach jeder Spielrunde steigert.
Modul Art.-Nr. 646230





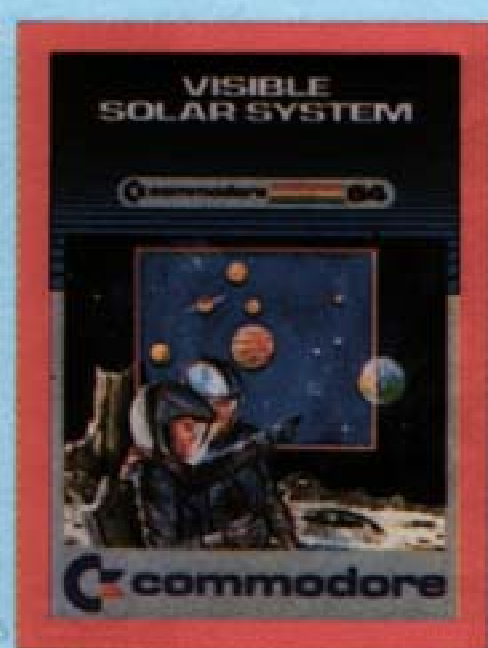
STAR-RANGER
„NASTIES", „BOMBERS" und „CIBOLIANS" stellen Ihr Können als Kommandant eines Forschungsschiffes auf härteste Proben. Denn die einzige Aufgabe dieser fremden Raumschiffe ist es, Ihr Forschungsschiff auf dem Weg zur Mondbasis zu zerstören. Sollten Sie es nach endlosen Versuchen geschafft haben, auf die Mondbasis zurückzukehren, so steht Ihnen noch das Abenteuer des Andockens bevor. STAR-RANGER, ein Video-Weltraumspiel, das in jede Spielesammlung gehört.
Modul Art.-Nr. 646310





GORF
„SPACE-FIGHTERS" – „GORFIANS", „DROIDEN" und „LASERSCHIFFE" gehören zu den erbittertsten Feinden Ihres Raumschiffes. Sie treten jeweils in vernichtenden Angriffswellen auf, und Sie haben nur eine Chance: Sie müssen Ihre Feuerwaffen absolut sicher beherrschen. Sollten Sie 3 Angriffswellen überstanden haben, kommt es zum erbitterten Endkampf gegen das Flaggschiff. GORF, ein mitreißendes Raumfahrtspiel für jung und alt.
Modul Art.-Nr. 646180

WELTRAUMSPIELE, ABENTEUER-SPIELE IN ENGLISCH





VISIBLE SOLAR SYSTEM
Sie sind der Kapitän einer Raumfähre, die über unser Sonnensystem fliegt. Hierbei können Sie aus verschiedenen Perspektiven auf das Sonnensystem sehen. Sie können verschiedene Planetendaten abrufen und untereinander vergleichen. Etwas kompliziert – daher nur für Könner.
Modul Art.-Nr. 646070



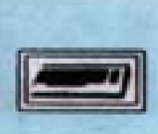


NEU: ZORK I
Abenteuer-Spiele in Englisch. Wer marschiert mit im Kampf ums Gold? Zork, der Herrscher der Unterwelt, verteidigt seine Reichtümer mit allen Mitteln. Ebenso wie die nachfolgenden Programme, ist Zork ein Abenteuer-Spiel in reiner Text-Version – ein Kleinod für jeden Englisch sprechenden Computerfan.
Diskette Art.-Nr. 646250



NEU: ZORK II
In Zork II führt Sie ein Zaubermeister in neue Abgründe eines unterirdischen Reiches.
Hier treffen Sie auf den großen Hexenmeister, der mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln Ihre Nachforschungen zu verhindern sucht.
Diskette Art.-Nr. 646260

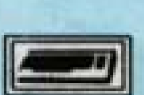




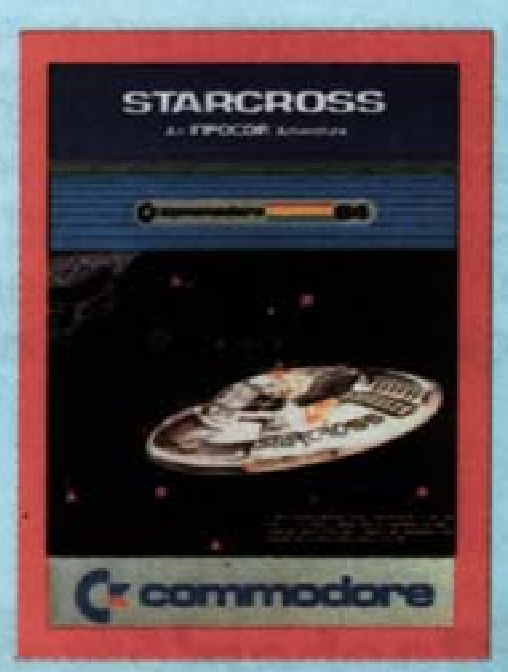
NEU: ZORK III
Jetzt werden Ihr Mut und Ihre Klugheit voll gefordert. Schaffen Sie es, den großen Kerkermeister zu bezwingen. Eine Odyssee voller Abenteuer und Ungewißheit!
Diskette Art.-Nr. 646270

ABENTEUERSPIELE IN ENGLISCH



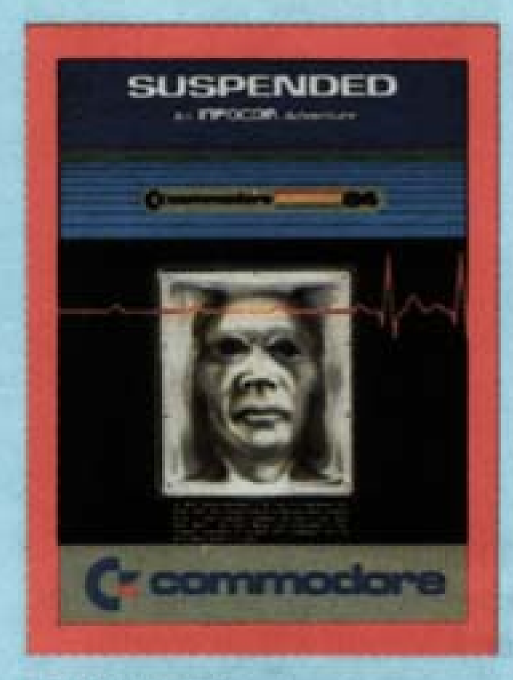


DEADLINE
Deadline führt Sie in echte Kriminalabenteuer, die das Leben schreibt. Ihnen bleiben genau 12 Stunden Zeit, einen der verwirrendsten und cleversten Krimis der Geschichte zu lösen.
Diskette Art.-Nr. 646300





STARCROSS
Starcross versetzt Sie in die Science Fiction-Welt des Jahres 2186.
Ihre Aufgabe ist es nun, eine viele tausend Lichtjahre vorher abgesandte Botschaft zu entziffern, die ausschließlich für Sie bestimmt ist. Werden Sie es schaffen?
Diskette Art.-Nr.: 646290





SUSPENDED
Sie sind der Führer von 6 Robotern, die Sie strategisch lenken. Aber Achtung: jeder der Roboter besitzt eine unterschiedliche Weltauffassung und unterschiedliche Fähigkeiten. Einer z.B. kann sehen, ein zweiter kann hören, ein dritter beschafft sich Informationen von gespeicherten Daten usw. Ihre Aufgabe ist es, die strategischen Fähigkeiten der Roboter so geschickt einzusetzen, daß Sie alle auftauchenden Fragen und Probleme optimal lösen.
Diskette Art.-Nr. 646280

WESTERMANN LERNPROGRAMME

FIT IN DER SCHULE
Commodore hat in Zusammenarbeit mit dem Westermann Schulbuchverlag einen neuen Weg gefunden, schulische und allgemeinbildende Lerninhalte in Lernprogrammen zu gestalten und so spielerisches Lernen zu ermöglichen.

Der Rechenlöwe – Fit in Mathematik



MATHEMATIK 1. SCHULJAHR
Durch dieses Übungsprogramm können Kinder ihre Rechenfähigkeit verbessern.
Modul Art.-Nr. 564032



ADDITION/SUBTRAKTION
In diesem Programm wird der Zehner- bzw. Hunderterübergang schrittweise eingeführt, so daß die Kinder den Rechenweg genau nachvollziehen können.
Für das 2./3. Schuljahr:
Modul Art.-Nr. 564034
Für das 3./4. Schuljahr:
Modul Art.-Nr. 564027

WESTERMANN LERNPROGRAMME



MULTIPLIKATION/DIVISION
In diesem Programm übt das Kind das Einmaleins, die Multiplikation und Division. Durch attraktive spielerische Aufgabengestaltung ist das Programm für Kinder dieses Alters besonders geeignet.
Für das 2./3. Schuljahr:
Modul Art.-Nr. 564033
Für das 3./4. Schuljahr:
Modul Art.-Nr. 564028



GEOMETRIE
Der Schüler kann wahlweise mit der Tastatur des Computers oder mit dem Joystick arbeiten, dessen Handhabung gerade für Kinder einfacher ist. Bei einigen Übungen kann der Schüler selbst Aufgaben erfinden oder mit einem Freund zusammenarbeiten.
3./4. Schuljahr:
Modul Art.-Nr. 564029



BRUCHRECHNUNG I + II
Diese Lernprogramme bieten eine individuelle Übungsmöglichkeit für alle, die die Bruchrechnung wiederholen und üben wollen. Die Inhalte orientieren sich an den Rahmenrichtlinien der verschiedenen Bundesländer.
BRUCHRECHNUNG I
Diskette Art.-Nr. 564101
BRUCHRECHNUNG II
Diskette Art.-Nr. 564102

WESTERMANN LERNPROGRAMME



PROZENTRECHNUNG
Dieses Lernprogramm bietet eine individuelle Übungsmöglichkeit für alle, die die Prozentrechnung wiederholen und üben wollen. Vom niedrigen bis zum hohen Schwierigkeitsgrad steht Ihnen ein großes Aufgabenspektrum zur Verfügung. Art und Anzahl der Aufgaben können Sie selbst bestimmen. Über eine Funktionstaste können Sie zu jeder Aufgabe eine Lösungshilfe anwählen.
Diskette Art.-Nr. 564110



RECHTSCHREIBUNG
Grundschulbereich.
Teil 1: Übungen zur Unterscheidung ähnlicher Laute und Buchstaben.
Modul + Cassette Art.-Nr. 564021
Modul + Diskette Art.-Nr. 564022
Teil 2: Übungen zur Mitlautverdoppelung
Cassette Art.-Nr. 564023
Diskette Art.-Nr. 564024
Teil 3: Übungen zur Selbstlautdehnung
Cassette Art.-Nr. 564025
Diskette Art.-Nr. 564026
Teil 4: Übungen zu „harten“ bzw. „weichen“ Buchstaben
Cassette Art.-Nr. 564040
Diskette Art.-Nr. 564041
Teil 5: Differenzierung ähnlicher Laute
Cassette Art.-Nr. 564042
Diskette Art.-Nr. 564043

Teil 2 - 5 ist nur in Verbindung mit Teil 1 zu verwenden.

WESTERMANN LERNPROGRAMME



Italienische Grammatik
Programmdiskette und Datendiskette
Dieses Lernprogramm ist in 5 Teile gegliedert, wobei die Teile 2 - 4 nur in Verbindung mit der Programmdiskette (Teil 1) zu verwenden sind.

Art.-Nr. 564095 Programm + Teil 1/2
Art.-Nr. 564096 Teil 3/4



Spanische Grammatik
Programmdiskette und Datendiskette
Dieses Lernprogramm ist in 5 Teile gegliedert, wobei die Teile 2 - 5 nur in Verbindung mit der Programmdiskette (Teil 1) zu verwenden sind.

Art.-Nr. 564090 Programm + Teil 1
Art.-Nr. 564091 Teil 2/3
Art.-Nr. 564092 Teil 4/5

Demnächst erhältlich:

Alle Programme in Diskettenversion.

Schlußrechnung (Dreisatz)
Art.-Nr. 564112

Französische Vokabeln
Art.-Nr. 564084 Programm + Teil 1
Art.-Nr. 564085 Teil 2
Art.-Nr. 564086 Teil 3
Art.-Nr. 564087 Teil 4
Art.-Nr. 564088 Teil 5

Englische Vokabeln
Art.-Nr. 564060 Programm + Teil 1
Art.-Nr. 564061 Teil 2
Art.-Nr. 564062 Teil 3
Art.-Nr. 564063 Teil 4
Art.-Nr. 564064 Teil 5

ALLE DATEN AUF EINEN BLICK

COMMODORE 64
Speicher: 64 KB RAM, davon 38 KB für BASIC, 20 KB ROM Betriebssystem und BASIC V 2.0 Interpreter
Prozessor: MOS 6510
Zeichendarstellung: 25 Zeilen à 40 Zeichen
Grafik: Hochauflösende Grafik (320/200 Punkte), 16 Grundfarben
Ton: 3 Tongeneratoren mit je 8 Oktaven und verschiedenen Wellenformen
Tastatur: Schreibmaschinenähnliche Tastatur mit 62 Tasten sowie 4 Tasten für 8 programmierbare Funktionen
Bildschirm: Fernsehgerät oder Monitor (farbig oder s/w)
Schnittstellen: RS 232 C mit TTL-Pegeln, serieller Bus, Cassettenport, Modulsteckplatz, USER-PORT (8 Bit parallel), 2 Joystickports, Video- und TV-Ausgang
Maße: 41 x 7.5 x 20.7 cm (BxHxT)
Gewicht: 1850 g

DATASSETTE 1530
Datassette 1530 (für VC 20 und C 64). Ermöglicht das Abspeichern von Programmen und Daten auf Compactcassetten.

DISKETTENLAUFWERK 1541
Einzellaufwerk für $5^1/_4$"-Disketten. 35 Spuren mit 17 bis 21 Sektoren, Kapazität 170 KB. Direktzugriff auf Betriebssystem und Floppy. Fehler- und Statusinformationen über eigenen Datenkanal. Anschluß an alle Commodore Homecomputer mit seriellem Bus.

DRUCKER MPS 801
Graphikfähiger Matrixdrucker mit 6 x 7-Matrix. Druck mit 50 Zeichen/s. Zeilenabstand 6 Zeilen/Zoll im Textmodus und 9 Zeilen/Zoll im Bitmustermodus. Darstellung des gesamten Commodore-Zeichensatzes. Traktorführung für Endlospapier. Anschluß an alle Commodore-Homecomputer mit seriellem Bus.

DRUCKER MPS 803
Graphikfähiger Matrixdrucker mit 6 x 7-Matrix. Bidirektionaler Druck mit 60 Zeichen/s. Programmierbarer Zeilenabstand. Darstellung des gesamten Commodore-Zeichensatzes. Papiertransport mit Walzenführung, Traktorführung als Option. Anschließbar an alle Commodore-Homecomputer mit seriellem Bus.

DRUCKER DPS 1120
Typenraddrucker für Schriftgut in Korrespondenzqualität. Bidirektionaler Druck mit 14 Zeichen/s und optimiertem Druckweg. Verarbeitung von bis zu 37 cm breitem Papier, je nach Schriftart bis zu 175 Zeichen/Zeile. Einzelblatteinzug und Traktorführung als Zubehör. Zahlreiche Sonderfunktionen wie Fettdruck, Sperrschrift, automatisches Unterstreichen, horizontale und vertikale Tabulation. Alle Funktionen programmierbar. Verschiedene Typenräder mit je 100 Zeichen einsetzbar. Hohe Bedienerfreundlichkeit.

PLOTTER/PRINTER 1520
Plotter/Printer zur Erstellung und Beschriftung von Farbgraphiken in den vier Farben Rot, Grün, Blau und Schwarz. Als Drucker einsetzbar mit 14 Zeichen/s und wahlweise 10, 20, 40 oder 80 Zeichen/Zeile. Papierbreite 4½ Zoll, Zeichenbereich 480 Schritte entlang der x-Achse und +/− 999 Schritte entlang der y-Achse mit 0,2 mm/Schritt. Anschließbar an alle Commodore-Homecomputer mit seriellem Bus.

FARBMONITOR 1702
PAL-Monitor mit 36-cm-Bildröhre, Bildwiederholfrequenz 50 Hz.
1 FBAS-Eingang 1 Vss, 75 Ohm;
1 AUDIO-Eingang, 1 Vss, 10 kOhm;
zusätzliche Eingänge für Luminanz-, Chrominanz- und Audiosignal zum direkten Anschluß an Commodore-Homecomputer.

Commodore Büromaschinen GmbH, Lyoner Str. 38,
6000 Frankfurt 71, Tel. (069) 6638-0, Telefax 6638-159,
Telex 4185663 como d
Commodore AG, Aeschenvorstadt 57, CH-4010 Basel,
Tel. (061) 237800, Twx. 64961
Commodore Büromaschinen GmbH, Kinskygasse 40-44,
A-1232 Wien, Tel. (0222) 675600, Twx. 111350

Art.-Nr.: 696415/4.85

